

Plansza

A stylized illustration of a desert explorer seen from behind. The explorer wears a wide-brimmed hat, a light-colored short-sleeved shirt, and khaki pants with a brown belt and multiple pouches. They are walking through a vast, arid desert landscape with rolling sand dunes and a large, ancient stone pyramid in the background under a clear blue sky.

LIPIEC 2025

nr. 06

TEMAT NUMERU

ZAGINIONE MIASTA: POJEDYNEK

MACHINA ARCANIA • QWIRKLE
CHU HAN • VINCENT DUTRAIT • MEPEL.PL



Wielkie emocje w małych pudełkach



Drodzy Czytelnicy,

Witajcie w szóstym numerze Magazynu Plansza! W środku lata zabieramy Was w podróż – nie tylko po planszach, ale i przez niesamowite światy, jakie kryją się w kartonowych pudełkach.

W tym numerze szczególnie polecamy temat numeru – grę „Zaginione Miasta: Pojedynek”, która pokazuje, jak wiele emocji i głębi strategicznej może zmieścić się w niewielkiej talii kart.

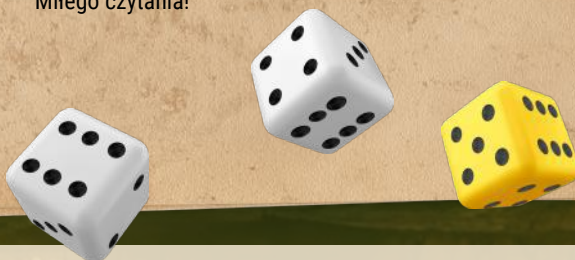
Oprócz tego zaglądamy do mrocznych korytarzy Machina Arcana: Vivarium, gdzie survival i horror mieszają się z taktyczną głębią. Sprawdzamy również, co ma do zaoferowania nieco mniej znane, ale zaskakująco świeże Chu Han.

W tym numerze znajdziecie też recenzję klasycznego Qwirkle, którego prostota wciąż potrafi wciągać na długie godziny oraz wywiady – z uznanym ilustratorem Vincentem Dutraitem, jak i z właścicielami sklepu Mepel.pl, którzy opowiadają o swojej pasji i kulisy prowadzenia planszówkowego biznesu.

Jak zawsze – liczymy na Wasze opinie, pomysły i pasję. Dziękujemy, że jesteście z nami, wspieracie nas na Patronite i tworzycie społeczność, dla której warto pisać i grać.

Milego czytania!

REDAKTOR NACZELNY
Piotr Michalak



“

**Zaginione Miasta
Pojedynek
udowadniają, że
wielkie emocje
potrafią zmieścić
się w niewielkiej
talii kart.**

WESPRZYJ NAS NA PATRONITE!

Udostępniamy magazyn za darmo, bo wierzymy, że radość z planszówek powinna być dla każdego. Jednak to wymaga czasu, zaangażowania i środków. Twoje wsparcie na Patronite pomoże rozwijać magazyn, podnosić jakość treści i dodawać nowe materiały. Każda złotówka to dla nas ogromna motywacja!

Dołącz – to proste:

1. Zaloguj się na Patronite.
2. Znajdź „Magazyn Plansza”.
3. Wybierz próg wsparcia i kliknij „Zostań Patronem”.
4. Wybierz metodę płatności.
5. Sprawdź maila z potwierdzeniem – gotowe!

Dziękujemy, że jesteś z nami! Wspólnie rozwijamy świat planszówek. 🎲
patronite.pl/magazynplansza



PATRONITE

KONTAKT

📘 facebook.com/magazynplansza
📷 instagram.com/magazynplansza
🎵 tiktok.com/@magazyn.plansza
✉ magazynplansza@gmail.com

Chcesz pomóc?

Jesteś miłośnikiem gier planszowych? **Chcesz dzielić się swoją pasją**, recenzjami, artykułami, wywiadami lub poradnikami? A może tworzysz własne gry? Szukanie nowych tytułów, analiza mechanik, a także promocja własnych projektów to tylko niektóre możliwości, jakie oferujemy. Nie musisz być zawodowym dziennikarzem – liczy się pasja i wiedza. Skontaktuj się z nami:

✉ magazynplansza@gmail.com

Organizujesz wydarzenie?

Szukasz patronatu medialnego i chcesz dotrzeć do jeszcze większej liczby graczy? Z przyjemnością obejmiemy Twoje wydarzenie patronatem i pomożemy w jego promocji!

🎪 Oferujemy:

- ✔ Promocję wydarzenia w naszym magazynie i mediach społecznościowych
 - ✔ Wsparcie w dotarciu do fanów gier planszowych
 - ✔ Promocję prelekcji, turniejów i innych atrakcji
- Skontaktuj się z nami i wspólnie sprawmy, by Twoje wydarzenie dotarło do jak największej liczby miłośników planszówek!

✉ magazynplansza@gmail.com



Spiś Treści

- 04 MACHINA ARCANIA ZAPOWIEDŹ
- 06 ZAGINIONE MIASTA POJEDYNEK TEMAT NUMERU
- 08 CHU HAN RECENZJA
- 11 WYWIAD Z VINCENTEM DUTRAITEM
- 14 QWIRKLE RECENZJA
- 16 WYWIAD Z WŁAŚCICIELAMI SKLEPU MEPEL.PL



6



16



14



4

W ŚWIECIE KOSMICZNEGO HORRORU

Świat Machina Arcana Vivarium jest przesiąknięty nieziemskim terrorem. Każdy scenariusz rozwija się jak żywy koszmar, gdzie groteskowe stworzenia czają się w ciemności, a każda decyzja może oznaczać przetrwanie - lub upadek w szaleństwo.

NOWOŚCI KAMPANII:

NOWE TYPY KART

Kampania wprowadza nowe talie kart, które odmieniają każdą sesję poprzez wciągające i nieprzewidywalne wyzwania. Dodane zostają karty Środowisk, które dołączane są losowo do nowo odkrytych kafelków mapy, nadając im wyjątkowy, taktyczny charakter.



Strona kampanii na **Gamefound**

SYSTEM SPOTKAŃ

Każda wyprawa w ciemność w poszukiwaniu wyjścia kończy się teraz przypadkowym Spotkaniem, które prezentuje graczom wybory, okazje i natychmiastowe kryzysy. To dodaje dodatkową warstwę narracyjną i decyzyjną do rozgrywki. Wszystkie nowości są w pełni kompatybilne ze wszystkimi dotychczasowymi scenariuszami i edycjami gry.

Machina Arcana wyróżnia się brutalną i satysfakcjonującą głębią taktyczną - to nie jest gra, w której wystarczy rzucić kostkami i mieć nadzieję na najlepsze. Każda akcja ma znaczenie, gracze muszą adaptować się do sytuacji, mądrze wykorzystywać zasoby i współpracować, aby przetrwać. Wrogowie ewoluują, wydarzenia zmieniają pole bitwy, trudność jest bezlitosna, ale za to wielka jest satysfakcja z pokonania wyzwania. Dzięki modularnej konstrukcji świata z wieloma rozszerzeniami, płytkami map i ogromnym arsenałem wyposażenia, każda sesja jest unikalna. Vivarium to nie tylko dodatek - to ewolucja gry, pogłębiająca horror i strategię w sposób wcześniej niespotykany. Kolekcja ponad 62 unikalnych miniaturowych potworów i 28 miniaturowych odkrywców w stylu steampunkowym, każda wykonana z oszałamiającą dbałością o szczegóły, robi wrażenie.

ŻYWI, ODDYCHAJĄCY ŚWIAT

Każdy kafelek mapy kryje teraz niespodzianki dzięki zmieniającemu się terenowi i transformacjom otoczenia. Wprowadzono losowe Tereny - niestandardowe kafelki mapy 4x4, które można ulepszać poprzez dynamiczne, nieprzewidywalne zmiany, czyniąc każdy krok w nieznanie bardziej wciągającym.





Potwory w Machina Arcana uderzają z ogromną siłą. Nawet te na najniższym poziomie mogą z łatwością zmusić całą drużynę do ponownego przemyślenia strategii - w przeciwnym razie gracze zostaną bezlitośnie zniszczeni. Gra podstawowa zawiera 29 unikalnych potworów, podzielonych na cztery poziomy rosnącego horroru i trudności. Choć słynne mity Cthulhu mogły być pierwowzorem dla tych stworzeń, dziwny i mroczny świat Machina Arcana wypaczył je w coś jeszcze bardziej złowrogię i namacalnego - istoty całkowicie nastawione na zniszczenie zdeorientowanej drużyny odkrywców.

Gra karciana PODWODNI ŁOWCY

Rusz z nami na podwodne łowy!

- 🐟 rozrywka dla dzieci i dorosłych
- 🐟 kompaktowy format
- 🐟 szybka rozgrywka
- 🐟 proste zasady gry

Gdzie kupisz?

WYDAWNICTWOGAJ.PL

oraz w popularnych sklepach z grami

Podwodni łowcy to prosta karcianka oparta na mechanikach set collection i push your luck. Jest to bardzo przyjemna gra, którą rozegracie nawet w 15 minut. Zdecydowanie polecamy do grania z dziećmi ze względu na czas trwania i zasady, które nie są nadto skomplikowane

z recenzji na blogu GryfGra

Podwodni łowcy dobrze sprawdzą się jako przerwany pomiędzy cięższymi tytułami. Ale jeśli zagracie na koniec wieczoru - może się okazać, że wstaniecie od stołu późno w nocy. Bo trzeba się będzie odegrać. A potem jeszcze raz odegrać

Games Fanatic



2-5



8+



15-30
min

ZAGINIONE MIASTA

POJEDYNEK

"Zaginione Miasta Pojedynek" to pozycja, która udowadnia, że wielkie rzeczy kryją się w małych pudełkach. Ta gra karciana dla dwóch graczy od pierwszego spojrzenia może wydawać się prostym time killerem, ale pod powierzchnią skrywa głęboką warstwę strategiczną, która zaskoczy nawet doświadczonych graczy.

ROZGRYWKA

Gracze wcielają się w podróżników organizujących ekspedycje do pięciu zaginionych miast: pustynnego, podwodnego, mrocznego, leśnego i kamiennego. Każdy z kolorów reprezentuje osobną ścieżkę ekspedycji, którą można rozwijać kładąc karty o rosnących wartościach.

Gra opiera się na prostym mechanizmie: w każdej turze dołącz jedną kartę (do ekspedycji lub do obozu na planszy) i dobrać jedną kartę (z talii lub z obozów). Ta pozorna prostota to jednak tylko wierzchołek góry lodowej. Prawdziwa gra toczy się w umysłach graczy, którzy muszą balansować między ryzykiem a ostrożnością.



Liczba graczy: 2
Czas rozgrywki:
30 minut
Wiek: 8+
Wydawca: Nasza
Księgarnia



KLUCZOWE DECYZJE

Najbardziej fascynującym elementem gry jest system punktacji. Każda rozpoczęta ekspedycja automatycznie kosztuje 20 punktów - to znaczy, że musimy zebrać co najmniej tyle, żeby wyjść na zero. Ten prosty mechanizm sprawia, że każda decyzja o rozpoczęciu nowej ekspedycji staje się dramatyczna. Czy naprawdę mam wystarczająco kart w danym kolorze? Czy ryzykuję, czy czekam? Dodatkową warstwę strategii wprowadzają karty sponsorów, które mogą podwoić, potroić, a nawet poczwórzyć nasze punkty. To one często decydują o zwycięstwie, ale ich wykorzystanie wymaga długoterminowego planowania - sponsorzy muszą być zagrania na początku ekspedycji.



POGOŃ ZA UCIECZKĄ

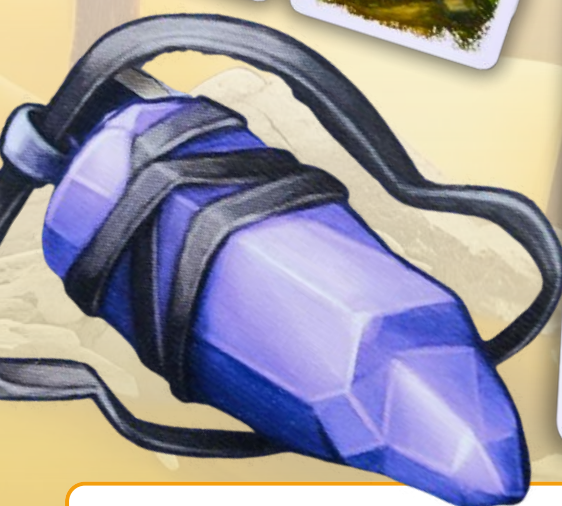
"Zaginione Miasta" to nie tylko gra przeciwko kartom, ale przede wszystkim przeciwko drugiej osobie. Obserwowanie ruchów przeciwnika, próby odczytania jego intencji i świadome blokowanie dostępu do potrzebnych mu kart - to wszystko tworzy niesamowite napięcie. Czy przeciwnik naprawdę buduje ekspedycję w tym kolorze, czy tylko blefuje odrzucając karty, które później sam podniesie?

Gra ma charakterystyczną dynamikę "slow burn" na początku, gdy gracze ostrożnie testują teren, by pod koniec zamienić się w intensywny wyścig o każdą kartę. Gdy talia się kurczy, każdy ruch nabiera wagi, a napięcie sięga zenitu.



DODATEK KAMIEŃ MIŁOWE

Dodatek "Kamień Miłowe" wprowadza 11 kart bonusowych, które dodają nowe cele do gry. Część z nich to wyścigi ("kto pierwszy, ten lepszy"), inne są rozliczane na koniec partii. To inteligentne rozszerzenie, które nie komplikuje podstawowych zasad, ale daje dodatkowe ścieżki do zwycięstwa i zmusza do jeszcze bardziej wielowymiarowego myślenia.



DLA KOGO JEST GRA?

Gra jest łatwa do nauczenia (dosłownie 5 minut), ale daje satysfakcję przez lata. To pozycja, którą będziecie chcieli rozegrać ponownie zaraz po zakończeniu pierwszej partii, analizując swoje błędy i planując lepszą strategię.

Ta propozycja od wydawnictwa Nasza Księgarnia doskonale sprawdza się jako opener czy closer wieczoru gier, ale równie dobrze może być główną atrakcją spotkania. Dla par szukających dobrej gry tylko dla dwojga to pozycja absolutnie obowiązkowa. Ręczne liczenie punktów na koniec dodaje satysfakcji, a element niespodzianki sprawia, że do ostatniej chwili nie wiadomo, kto wygra.

PODSUMOWANIE

"Zaginione Miasta Pojedynek" to gra, która udowadnia, że prosta nie oznacza powierzchowności. To tytuł, który zostanie z wami na długo po skończonej rozgrywce, zmuszając do przemyśleń nad strategią i planowania rewanżu. Absolutna perła w kolekcji każdego miłośnika gier planszowych.



CHU HAN



Drapiąc się szóstym palcem mojej jedynej ręki w powiekę trzeciego oka, zastanawiam się, co mogłem zrobić lepiej w ostatniej rozgrywce. Brzmi dziwnie? Możliwe, lecz Chu Han to nie mniej dziwne połączenie klasycznych gier karcianych - wojny, remika, gry licytacyjnej i... okresu wojennej rywalizacji dwóch klanów - Chu oraz Han - o władzę w Chinach u schyłku III wieku p.n.e. Czy taka mieszanka mechaniki z tematyką będzie stanowiła produkt planszówkowy warty poświęcenia czasu i pieniędzy? Jeżeli też jesteście zaintrygowani tym połączeniem, to zapraszam do czytania.

Z założenia Chu Han to dwuosobowa gra karciana z prostą, ale przemyślaną mechaniką rozgrywki. Na początku starcia (czyli rundy) zawsze mamy na ręce 15 kart – cała talia ma 46 kart. Gracz rozpoczynający daną turę (nazywaną w grze sztychem) ma inicjatywę (tzw. natarcie) i jako pierwszy zagrywa karty. Posiadają one wartości 1-9. Celem wygrania starcia jest najszybsze pozbycie się wszystkich kart z ręki. Trzeba pamiętać, że liczba kart jest różna i maleje wraz z ze wzrostem ich wartości. Tłumacząc szerzej, przykładowo: kart o wartości 1 jest dziewięć kopii w talii, ale kart o wartości 6 jest tylko cztery, a karta o najwyższej wartości 9, jest tylko jedna.

Gracz w natarciu zagrywa dowolną ilość kart z ręki o tej samej wartości, np. trzy karty o wartości 1. Teraz drugi gracz, będący graczem w kontrze, musi przebić tą wartość, zagrywając tą samą liczbę kart, ale o wyższej wartości, np. trzy karty o wartości 4. Karty na zmianę układamy tak długo, aż jeden z graczy nie może, bądź nie chce dokładać więcej kart. Gracz przed wyłożeniem kart, może też wziąć jeden żeton cesarskiego dekretu i dociągnąć 2 karty na rękę. Osoba, która pierwsza pozbędzie się kart z ręki, zbiera punkty za każdą kartę pozostającą na ręce przeciwnika (maksymalnie 5 punktów) i każdy żeton cesarskiego dekretu (maksymalnie 6 punktów). Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 31 punktów, wygrywa.

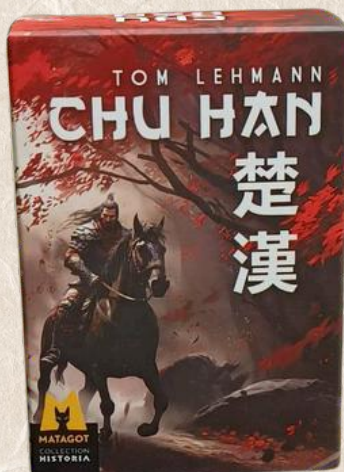
Czyli podsumowując: musimy jak najbardziej efektywnie zagrywać zestawy naszych kart, aby przeciwnik nie miał możliwości efektywnego przeliczowania nas i pozbywać się kart jak najszybciej. Dodatkowo, ciągle musimy pamiętać, aby dociągać jak najmniej kart, aby nie generować żetonów cesarskiego dekretu, które mogą dać punkty naszemu przeciwnikowi.

Warto zaznaczyć, że karty o wartości 3 oraz 6, posiadają aktywne właściwości specjalne, odpalane przed wyłożeniem kart, np. możemy podejrzeć karty z talii przed ich ewentualnym dociągnięciem, „odbić” kontrę przeciwnika, skazując go na konieczność przeliczowania własnych kart lub anulować zdolność specjalną karty przeciwnika. Nie bez znaczenia są karty o wartości 2, ponieważ zagraniem ich setu złożonego z sześciu kopii daje nam aż sześć punktów, a jedna karta o wartości 0 pozwala zdublować wartość wyłożonej karty.



Ten sprytny mechanizm, powoduje, że ciągle podczas rozgrywki w Chu Han stoimy przed wyborami: czy zaatakować najwyższą wartością, utrzymać inicjatywę, ale liczyć się z tym, że możemy pójść na niższych wartościach kart? Czy może lepiej, rozgrywać słow play i powoli zrzucać się z najniższych, ale najbardziej licznych kart, mając nadzieję, że wygramy dzięki „przewadze liczebnej”? Albo, czy może pozornie dać się przeliczyć przeciwnikowi, wciągając go potem w trudne do przebicia kontry? Dodatkowo, odpowiednie wrzucenie karty specjalnej, może chwilowo wyciągnąć nas z kryzysu lub wręcz ugruntować nasze zwycięstwo w bieżącym sztychu. Kiedy indziej, karta specjalna może pozbawić nas perspektyw na zwycięstwo, bo „zużyliśmy” cenną kartę, która bardziej przydałaby się do przebicia układu przeciwnika. Dochodzi do tego aspekt dociągu kart (co może dodać punkty przeciwnikowi), bo nie raz nie dwa, będziemy potrzebować zasobów, aby móc efektywnie nacierać i kontrować. Innym razem będziemy zwiększać dociąg kart, aby zdobyć upragnione sześć kart o wartości 2, co da nam gwarantowane punkty, ale musimy liczyć się z tym, że możemy nie zdążyć ze zrzuceniem się kart z ręki, jak i przeciwnik zapunktuje za nasze żetony cesarskiego dekretu. Im dłużej gram w tą grę, tym coraz bardziej przypomina mi to manewrowanie bronią obosieczną – jeden nieprzemyślany ruch i możemy się skaleczyć własnym orężem.

Dodatkowo system punktacji (za karty i żetony przeciwnika), przy dwóch graczach o podobnych umiejętnościach, powoduje, że nie będą one spłyły się jak z rękawa. Raczej to będzie przypominało wymianę bokserką, gdzie przy szczelnej gardzie, punktować będą tylko pojedyncze, czyste ciosy i do końca rozgrywki nie będzie wiadomo kto wygra.



Dylematy, dylematy, dylematy... Tak można podsumować rozgrywanie każdego sztychu, co będzie generować przyjemne łaskotanie neuronalne pomiędzy uszami każdego z graczy.

Klimat jest dość umowny, ale oryginalny. Sam fakt tła historycznego – wojna w Chinach u schyłku III wieku p.n.e. – jest intrygujący i nieznanym europejskiemu graczowi. Do instrukcji dostajemy osobną książeczkę z opisem zmagania tytułowych klanów wraz z mapą Chin i ruchami wojsk oraz notki biograficzne autentycznych postaci historycznych z tego okresu historii chińskiej, które należały do poszczególnych klanów. Podobizny tych postaci, występują na zagrywanych przez nas kartach. Przy tak małej grze, jest to wysoce niespotykane, ale jeżeli ma to być nośnikiem wartości nauczania historii, to autor gry może realnie zainteresować tym graczy.

Sam pamiętam, jak kilkanaście lat temu, zagrywałem się Twilight Struggle i czasami z towarzyszami niedoli planszówkowej, czytaliśmy co oznaczały takie wydarzenia jak „Glasność” czy „NORAD”. Tutaj pasjonaci historii odnajdą się bardzo szybko, chłonąc nie tylko radość z rozgrywki, ale też informacje o tytułowych wydarzeniach i postaciach.

Wykonanie jest spójne z klimatem i nadaje dodatkowego pazura grze. Na pudełku w odcieniach czerwieni, czerni i szarości widzimy tajemniczego wojownika na koniu w galopie, a grafiki postaci na kartach (wytrzymały karton, niewymagający od początku koszlukowania) są wyraziste i cieszą oko. Wiadomo, że im wyższa wartość karty, tym postać na niej ma bardziej prężną broń idącą w parze z groźniejszym wyrazem twarzy.

Piękny tor punktacji z charakterystycznymi żetonami i przewracającymi się znacznikami punktacji.



Tor punktowy jest przedstawiony w formie wijącego się, chińskiego smoka. Żetony cesarskiego dekrety, wykonano w formie solidnych, kształtnych kafelków, które dobrze podkreślają wagę ich funkcji. Pewnym mankamentem są znaczniki punktacji – małe, wąskie cylindry, które łatwo się przewracają i potrafią zaburzyć płynność rozgrywki. Potem generuje to problem, kto ile miał punktów. Trochę nie rozumiem tego ruchu wydawcy, ponieważ wystarczyło nieznacznie poszerzyć ich bryłę by nadać nieco stabilizacji, przy niemal zerowych nakładach produkcyjnych.

Odnosząc się do kwestii regrywalności, to jest ona bardzo wysoka, co jest typową cechą gier karcianych z mieleniem talii. Jak wcześniej wspomniałem, talia dynastii ma 46 kart, a co starcie mamy do dyspozycji 15 z nich. Prawdopodobieństwo, że gracze będą mieli jednakowe układy kart co starcie jest niezerowe, ale wysoce nieprawdopodobne. Wierzę mi, że po rozegraniu szeregu partii, dochodzi się do wniosku, że każda karta ma znaczenie i może ona zawazyć o zwycięstwie lub porażce. Gdy ogramy się już z tytułem w wersji podstawowej, warto dołożyć talie 15 kart wydarzeń. Wydarzenia te mogą modyfikować poszczególne starcia pod względem punktacji lub zmieniać tymczasowo zasady. Wymaga to dodatkowej elastyczności strategicznej i zmiany podejścia do rozgrywki, nie psując przy tym balansu.



Dzięki kartom wydarzeń i kampanii, dostajemy jeszcze więcej regrywalności.

Jeszcze jakby tego było mało, autor gry, przygotował dwie mini kampanie (!), które posiadają szczegółowe tło historyczne, inne warunki zwycięstwa, jak i określają karty którymi można grać podczas tej partii (!!!). Zabieg ten wyciska ostatnie kartonowe soki z tak niewielkiego pudełka, jak i budzi podziw projektancki dla autora, że jeszcze potrafił trochę zagęścić i urozmaicić rozgrywkę.

„Niewielkie pudełko” jest tutaj kolejnym i znaczącym plusem, ponieważ dostajemy grę Chu Han w wersji podróżnej w postaci kompaktowego zasobnika, co widać na zdjęciach. Część elementów gry przerebiono tak, aby były w formie kart (np. tor punktacji) i w takiej postaci, grę możemy spokojnie zabrać na wyjazd w teren. Sytuacyjny bajer, ale bardzo cieszy.

Poziom losowości gry, jest również typowa dla gier karcianych i trudno to postrzegać jako minus – taka cecha gatunku. Możemy przegrać „bo karta nie podeszła”, ale możemy też wygrać, „bo karty weszły idealnie”. Dzięki temu, że będziemy rozgrywać kilka starć, czynnik losowy będzie miał coraz mniejsze znaczenie, a za to będą promowane indywidualne cechy taktyczne w zakresie decyzyjności zagrywania kart.

Pomimo niejasności instrukcji, duże żetony pomocy, bardzo się przydają.



Największym minusem gry, który pojawia się niemal natychmiast, ale zazwyczaj znika po pierwszej/drugiej partii, to instrukcja. Przy dość prostych założeniach gry, zasady są opisane w sposób niejasny, pozostawiając wiele pytań w trakcie rozgrywki. Zwłaszcza kolejność zagrywania kart i właściwości kart specjalnych, są bardzo nieintuicyjnie opisane i zostawiają pole do „interpretacji” graczy, rodząc kolejne wątpliwości w trakcie rozgrywki. Dlatego przygotujcie się, że pierwsza partia będzie przebiegać z instrukcją w jednej ręce i otworzonym forum BGG w drugiej, gdzie sam autor gry aktywnie udziela się w zakresie tłumaczenia zasad własnej gry. Polecam Wam oglądnięcie filmików z zasadami w znanym serwisie internetowym, lecz uwaga: te filmy też mają błędy...

Bok pudełka również zawiera nieco przekłamania, ponieważ czas rozgrywki jest szacowany na 25 minut. Jest to możliwe, jeżeli jest to czas liczony na jednego gracza. Zazwyczaj moje rozgrywki oscylowały w czasie 45 minut. Pamiętam też bardzo wyrównaną partię z moją żoną, gdzie dobiliśmy prawie 90 min. Dodatkowo 80-90 zł, jest przystępną i akceptowalną ceną dla takiej ilości gry w grze.

Podsumowując, gra Chu Han, autora takich produkcji jak osławiona Res Arcana czy wręcz kultowe Roll for the Galaxy, spełnia praktycznie wszystkie dobre założenia pojedynkowej gry karcianej: proste zasady przy sporej głębi rozgrywki, dobry stosunek umiejętności do szczęścia, wysoka regrywalność (kampania!) oraz syndrom „jeszcze jednej partii” (bo bogatsi o doświadczenia, przecież lepiej zagramy nasze karty w kolejnej rozgrywce, prawda?). Do jednoznacznych minusów należy zaliczyć instrukcję, która moim zdaniem jest po prostu do zredagowania na nowo.

Zastanawiam się, dlaczego w naszym kraju jest tak cicho o tej grze, a wydaje mi się, że trzeba oddać jej należne uznanie i wkład gatunek. Gra wydaje się też bardzo dobrym wdrożeniem, dla osób „nieplanszówkowych”, ale znających z dzieciństwa takie gry jak wojna czy remik. Nie jest to wymyślanie koła na nowo, a sprytnie połączenie klasycznych mechanizmów i okraszenie tego nutką orientu. Jeżeli podobały Ci się takie gry jak Mandala, Odin, Cat in the Box czy Spór o Bór, to Chu Han jest naturalnym elementem tego gatunku i będzie doskonałym uzupełnieniem kolekcji.

Karol „Zefios” Zięba



OCENA: 8/10

- + proste zasady i elegancka mechanika
- + duża głębia rozgrywki
- + spora regrywalność
- + dobre wykonanie
- + alternatywna wersja podróżna
- + bogate tło historyczne
- miejscami wykonanie
- niejasna instrukcja

Jak widać, wersja podróżna pozwala na wygodną grę w terenie.



Leksykon historyczny w tak niedużej grze? Jest :)



Vincent Dutrait, ilustrator „Detektywa”:

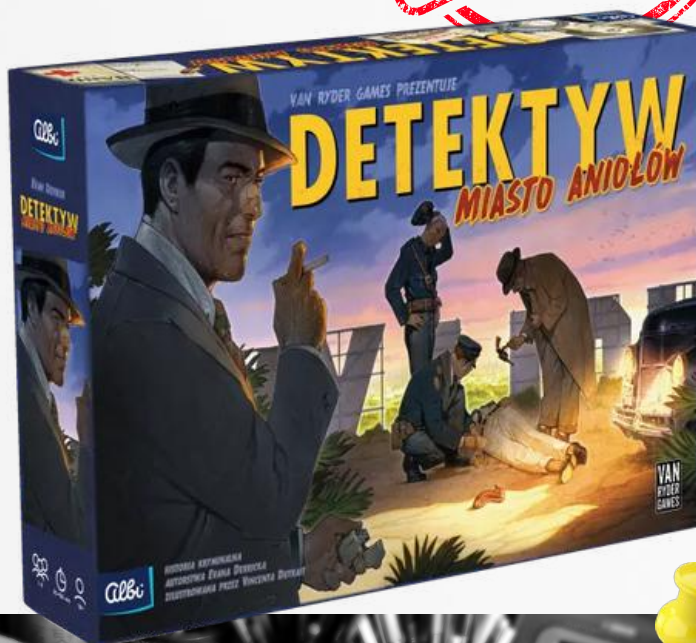
Zdecydowałem się unikać „typowej atmosfery noir.”

Vincent Dutrait to uznany ilustrator gier planszowych, którego prace z pewnością rozpoznaje wielu graczy. Jego charakterystyczny styl nadał wyjątkowy klimat licznym tytułom, w tym naszej nowości – „Detektyw. Miasto Aniołów”. Mieliśmy przyjemność porozmawiać z Vincentem, który podzielił się kulisami swojej pracy, opowiedział, jak powstawały klimatyczne ilustracje do gry, co go inspirowało oraz z jakimi wyzwaniami musiał się zmierzyć.



Zilustrowałeś wiele gier planszowych. Jak rozpoczęła się Twoja zawodowa przygoda?

Gdy byłem dzieckiem i nastolatkiem, fascynowały mnie gry fabularne oraz książki z gatunku „wybierz swoją przygodę” (choose-your-own-adventure books). Ilustracje w tych tytułach rozpały moją wyobraźnię, a ja marzyłem tylko o tym, by stworzyć coś podobnego. Później podjąłem studia z zakresu ilustracji i projektowania graficznego w École Emile-Cohl w Lyonie, które ukończyłem w 1997 roku. Pod koniec lat 90. rozpocząłem pracę jako ilustrator książek dla dzieci. Na początku lat 2000. zajmowałem się kilkoma projektami związanymi z grami planszowymi, a następnie zwróciłem się w stronę gier fabularnych, współpracując m.in. przy początkach „Pathfindera” i czwartej edycji Dungeons & Dragons. Do świata gier planszowych wróciłem dopiero w 2008 roku, współpracując z Wydawnictwem GameWorks przy Water Lily i Tikal II: The Lost Temple. Od tego czasu brałem udział w tworzeniu ponad stu gier i obecnie poświęcam się wyłącznie tej dziedzinie.



Jak rozpoczęła się praca nad grą „Detektyw”?

Wydawnictwo Van Ryder Games skontaktowało się ze mną bezpośrednio. Była to niezwykle interesująca propozycja, ponieważ nigdy wcześniej nie miałem okazji pracować z takim okresem historycznym, atmosferą ani zestawem postaci. Uważam, że było to znaczące ryzyko ze strony wydawnictwa i zawsze będę wdzięczny za zaufanie, jakim obdarzyli mnie przy tym projekcie.

Czy praca nad „Detektywem” wyróżniała się czymś szczególnym w porównaniu z innymi projektami, nad którymi pracowałeś?

Co mogło wydawać się błędem, okazało się ogromnym atutem: podczas początkowych odpraw projektant gry, Evan Derick, zwykle zdradzał całą fabułę – włącznie z rozwiązaniami. Pewnego dnia przez przypadek przesłał mi sprawę bez zakończenia, zostawiając mnie z koniecznością rozwiązania zagadki. Zamiast prosić o szczegóły, postanowiłem zilustrować ją tak, jak ją zobaczyłem, nie znając fabularnych zawiłości. Ku mojemu zaskoczeniu okazało się to najlepszym podejściem – wolnym od uprzedzeń i wpływów! Czasem zejście z utartej ścieżki jest dokładnie tym, czego potrzeba.

© Vincent Dutrait. All rights reserved.

W jaki sposób tak dobrze oddałeś klimat noir i lat 40. w grze? Czy miałeś jakieś inspiracje?

Wybrałem nastrój przypominający twórczość Jamesa Ellroya i film Tajemnice Los Angeles – jasne światła i przejrzyste scenerie. Jak zwykle przeprowadziłem dogłębny research, aby znaleźć odpowiedni ton dla postaci, wskazówek, przedmiotów i lokalizacji. Zdecydowałem się unikać „typowej atmosfery noir” – ciemnych zaułków, dymu i podświetlenia – ponieważ wydawała mi się zbyt powszechna i zbyt prosta jak na tę grę. Zamiast tego skupiłem się na osobowościach i wyrazach twarzy postaci, a także na tworzeniu „fałszywych” dokumentów i papierów. Przeprowadziłem szczegółowy research, aby wiernie odwzorować odpowiedni styl i design. Zespół Van Ryder Games był niezwykle pomocny, dostarczając idealne prototypy każdej sprawy oraz mnóstwo obrazów, opisów i odniesień. To była fantastyczna współpraca.

© Vincent Dutrait. All rights reserved.

Jakie wyzwania napotkałeś, ilustrując świat noir w „Detektywie”?

Nigdy nie byłem w Los Angeles, ani tym bardziej nie żyłem w latach 40. w Stanach Zjednoczonych! Uważam, że przedstawianie czegoś nieznanego to spore wyzwanie. Jestem osobą dokładną i wymagającą wobec siebie, więc włożyłem mnóstwo pracy, aby jak najwierniej oddać epokę, jej postacie oraz scenerie, uwzględniając każdy szczegół i niuans. W trakcie pracy dowiedziałem się wiele o historii Stanów Zjednoczonych, a szczególnie o Los Angeles. Uwielbiam projekty, które łączą fikcję z rzeczywistością w stylu przypominającym „documentation”.

Jakie techniki lub narzędzia wykorzystałeś do stworzenia ilustracji w grze „Detektyw”?

Od ponad 25 lat tworzę ilustracje w „tradycyjny” sposób – ręcznie rysowane i malowane za pomocą ołówków, pędzli oraz farb na papierze. Z dumą dbam o zachowanie historii i dziedzictwa udokumentowanej, realistycznej sztuki. Jednocześnie rozwijam swoją wrażliwość i nowoczesne podejście do obrazowego opowiadania historii.

Obecnie pracujemy nad playlistą, która jeszcze bardziej wprowadzi graczy w klimat rozgrywki. Czy mógłbyś zaproponować piosenki do niej? A może przy tworzeniu ilustracji towarzyszyła Ci jakaś szczególna muzyka?

Podczas pracy często słucham dokumentów, a czasami w tle puszczałem serie telewizyjne – mogę je śledzić bez większego rozpraszania się. Jeśli chodzi o muzykę, szczególnie polecam ścieżkę dźwiękową z Chinatown, a także z gier wideo Mafia i L.A. Noire. Można nawet sięgnąć po soundtrack z Taksówkarza, chociaż nie do końca wpisuje się on w tę samą epokę.

Czy możesz zdradzić nad czym obecnie pracujesz?

To dość wrażliwa i poufna sprawa, ale jestem zaangażowany w kilka projektów związanych z grami planszowymi, szczególnie w te z uniwersum gier karcianych TCG „Star Wars: Unlimited”.

Wywiad przeprowadziła: Kamila Biedrońska.

Ilustracje: © Vincent Dutrait. All rights reserved.

Wywiad pochodzi ze strony albipolska.pl



© Vincent Dutrait. All rights reserved.

Albi

Zawartość gry „Detektyw”



© Vincent Dutrait. All rights reserved.

Qwirkle

Często proste gry są pomijane, gracze wolą wybierać te z pięknymi ilustracjami i skomplikowane. Ale Qwirkle głośno mówi STOP – proste jest piękne i wciągające! Ta logiczna gra kafelkowa udowadnia, że wystarczy kilka kształtów i kolorów, by dostarczyć emocjonującej i satysfakcjonującej rozgrywki dla każdego.

CO TO JEST?

Qwirkle to sprytna gra logiczna, która łączy prostotę reguł z zaskakująco głęboką warstwą strategiczną. Każdy z graczy trzyma w ręce sześć płytek – na każdej z nich widnieje unikalna kombinacja jednego z sześciu kształtów i jednego z sześciu kolorów. Zadaniem uczestników jest dokładanie płytek do wspólnego układu tak, by tworzyć rzędy – poziome lub pionowe – składające się z kształtów tego samego typu w różnych barwach albo różnych kształtów w tym samym kolorze.



Autor: Susan McKinley Ross
Wydawnictwo: Nasza Księgarnia
Wiek: 6-106 lat
Liczba graczy: 2-4
Czas gry: 30 min

PRZEBIEG GRY I DYNAMIKA

Rozgrywka toczy się płynnie i z odpowiednim tempem, wymagając przy tym czujności i planowania. Choć zasady są banalnie proste, gra daje pole do popisu dla tych, którzy lubią strategiczne zagrania – warto myśleć kilka kroków do przodu, punktować w kilku miejscach jednocześnie, zbierać płytki potrzebne do zdobycia tzw. Qwirkle'a (czyli pełnej linii z sześciu różnych elementów), a przy okazji nie ułatwiać tego przeciwnikom. Ciekawym aspektem jest fakt, że każda kombinacja występuje tylko trzy razy, co wprowadza element taktycznej kalkulacji i przewidywania.



JAKOŚĆ WYKONANIA

Gra prezentuje się bardzo solidnie. Płytki są ciężkie, trwałe, dobrze leżą w dłoni i przyciągają wzrok żywymi kolorami oraz wyraźnymi symbolami. Jedyną drobną niedogodnością może być błyszcząca powierzchnia – przy sztucznym świetle czasem potrafi odbijać refleksy, co może nieco utrudniać odczytanie kształtów.



W każdej linii nie może się znaleźć żaden powtórzony element, a jej długość nie przekracza sześciu płytek. W swoim ruchu gracz może dołożyć płytki do planszy lub wymienić dowolną ich liczbę, dobierając nowe z woreczka.

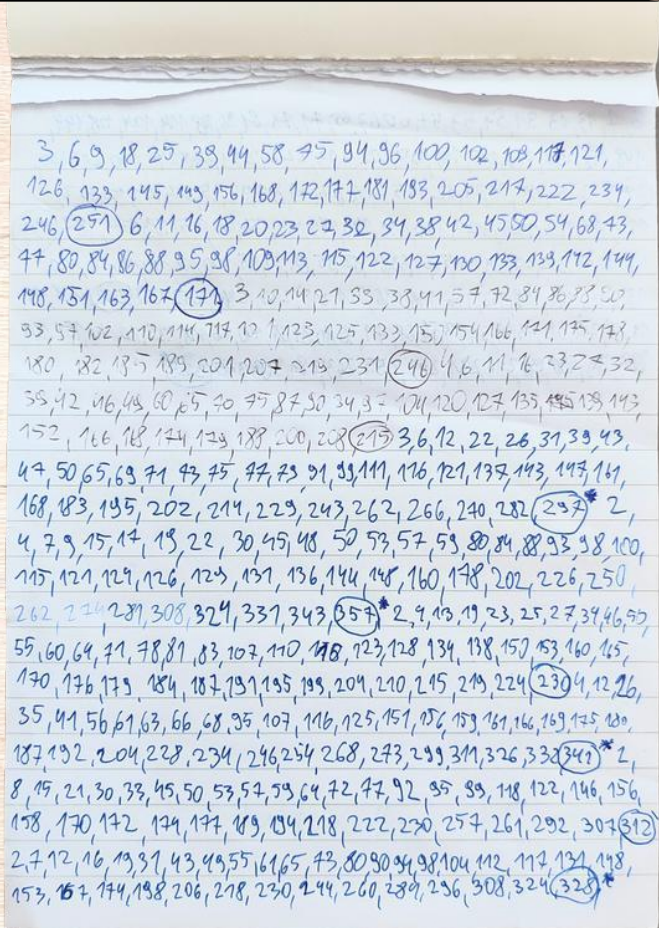


WRAŻENIA Z ROZGRYWKI

Qwirkle potrafi wciągnąć – każda nowa płytką niesie obietnicę mocnego ruchu, a zdobywanie punktów daje sporo satysfakcji. Rywalizacja jest wyraźna, ale nie dominuje rozgrywki – balans między taktyką a zabawą wypada znakomicie. Gra świetnie sprawdza się zarówno w gronie rodzinnym, jak i wśród dorosłych graczy.



*** Ciekawostka:**
Dla fanów jaśniejszych klimatów dostępna jest wersja z białym tłem płytek – minimalistyczna i bardzo estetyczna.



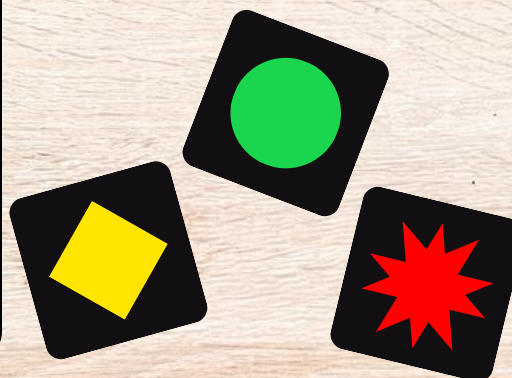
*** Notatnik z punktacją.**
Gra skłania do rozegrania "JESZCZE JEDNEJ" rundy :)



Poziom trudności i dostępność

Zasady są bardzo przystępne i łatwe do wytłumaczenia, co sprawia, że gra nadaje się niemal dla każdego – niezależnie od wieku. Bez problemu można w nią zagrać z dziećmi, dziadkami czy osobami, które z planszówkami dopiero zaczynają. A mimo to – nie brakuje w niej głębi.

Choć fundamenty rozgrywki pozostają bez zmian, to losowe dobieranie płytek oraz interakcje między graczami sprawiają, że każda partia wygląda nieco inaczej. Qwirkle nie nudzi się nawet po kilku grach z rzędu i z łatwością zachęca do kolejnych podejść.



Ania i Piotr Grzywnowie – właściciele sklepu mepel.pl

WYWIAD



Ania i Piotr Grzywnowie – właściciele sklepu MepeL – w swoim planszówkowym królestwie.

„Zagraлиśmy w to razem”

– małżeńska historia planszówkowego biznesu.

Ania i Piotr Grzywnowie od 10 lat wspólnie prowadzą MepeL – sklep z grami planszowymi – stacjonarny i internetowy – który wyrósł z ich pasji i miłości do planszówek. W rozmowie opowiadają o początkach działalności, wyzwaniach związanych z prowadzeniem rodzinnego biznesu, różnicach w podejściu do gier i o tym, dlaczego warto wspierać lokalną społeczność.

Czy oboje byliście od zawsze fanami gier, czy ktoś „zaraził” drugą osobę swoją pasją?

Ania: Nie byliśmy fanami od zawsze – to Piotrek zaraził mnie planszówkami. A wszystko zaczęło się od Carcassonne.

Piotr: I stąd właśnie nawiązanie do tej gry w naszej nazwie – „MepeL” to oczywiście ukłon w stronę meepla, czyli ludzika z Carcassonne. Mamy go też w logo. Ja sam w planszówki zacząłem grać dość późno – dopiero po studiach, w pracy. Ale już jako nastolatek byłem wciągnięty w Warhammera 40,000, wtedy w drugiej edycji. To może nie były klasyczne gry planszowe, ale jednak ta „figurkowa” pasja była ze mną od dawna.

Ania: A po Carcassonne już poszło – fala ruszyła. Zanim otworzyliśmy sklep, graliśmy praktycznie we wszystko, co wpadło nam w ręce.

Jak doszło do tego, że wspólnie postanowiliście prowadzić sklep z planszówkami?

Piotr: To wszystko zaczęło się od Ani – to ona pierwsza wiedziała, że chce założyć jakiś własny biznes. Szukaliśmy pomysłu, czegoś, co byłoby dla nas naturalnym punktem zaczepienia. I akurat wtedy zaczęliśmy intensywnie kolekcjonować wszystkie dodatki do Carcassonne. Najpierw zdobyliśmy wszystko, co było dostępne w Polsce, potem sięgnęliśmy po niemieckie wydania, a z czasem zaczęliśmy ściągać dodatki z Ameryki Północnej i Południowej, z Brazylii, Chin...

Naprawdę z najdalszych zakątków świata. Szukaliśmy tylko oficjalnych dodatków do pierwszej edycji – bez fanowskich wersji i spin-offów. Do dziś brakuje nam chyba tylko dwóch: jednej edycji z Rosji i pierwszego wydania Kręgów w Zbożu. To jedyne oficjalne dodatki, których nie udało nam się zdobyć. W pewnym momencie okazało się, że przesyłki z zagranicy są bardzo drogie. Więc żeby trochę zrównoważyć koszty, zaczęliśmy wystawiać na Allegro inne dodatki, które sprowadzaliśmy przy okazji. I ku naszemu zaskoczeniu – zaczęło się to naprawdę dobrze sprzedawać. Wtedy właśnie

ciem szlaków logistycznych” – raczej po prostu uznaliśmy, że to może być dobra okazja. W tamtym czasie – to był rok 2015 – w Katowicach właściwie nie było tyle sklepów z planszówkami. Pomyśleliśmy, że może jest jeszcze miejsce na rynku dla kogoś takiego jak my. I postanowiliśmy spróbować.

Jak dzielicie się obowiązkami związanymi z prowadzeniem sklepu?

Piotr: Dzielimy się obowiązkami całkiem konkretnie. Za część dostawców odpowiada Ania, za część ja – podobnie resztą jak nasi pracownicy, którzy również mają przypisanych konkretnych kontrahentów. Współpracujemy już z kilkudziesięcioma, a może nawet blisko setką firm, od których sprowadzamy gry i akcesoria, więc ten podział jest konieczny. Jeśli chodzi

Nie byliśmy fanami od zawsze – to Piotrek zaraził mnie planszówkami. A wszystko zaczęło się od Carcassonne.

pojawił się pomysł: a może zamienić to w coś większego? Bez większego rozeznania, trochę z motyką na słońce, postanowiliśmy spróbować. Na początku wszystko było domowe – magazyn w mieszkaniu, wysyłki z domu. Tak jak zaczyna wielu małych przedsiębiorców. A potem... poszło dalej.

Czyli tutaj pasja zawarzyła tak naprawdę oraz przetarcie tych szlaków logistycznych?

Ania: Nie wiem, czy można to nazwać „przetar-

o inne obszary, Ania świetnie sprawdza się jako taka „wewnętrzna kontrola jakości” – w korporacyjnym języku pewnie byłoby to quality assessment & control. Ma talent do wyłapywania wszelkich niedociągnięć na stronie, w sklepie, w procesach. No i odpowiada za obsługę naszych marketplace’ów – tu jest naprawdę niezastąpiona. Ja z kolei, jako były programista, zajmuję się stroną techniczną sklepu – od infrastruktury po systemy sprzedażowe.

Czyli podział obowiązków jest jednak wyraźny. Co sprawia Wam największą radość w pracy razem, a co bywa wyzwaniem?

Ania: A co sprawia największą radość? Chyba po prostu to, że jesteśmy razem. W pracy, w domu – po prostu lubimy być we dwoje.

Piotr: I zaskakująco dobrze to działa.

Ania: Tak, zwłaszcza że mamy różne temperamente, więc zazwyczaj jedno z nas przejmuje inicjatywę, kiedy drugie ma „dość”. Na przykład gdy pojawia się trudny klient albo sytuacja podbramkowa – Piotrek się frustruje, a ja mówię: „spokojnie, to nie koniec świata”. Wtedy ja odpisuję na maila i temat znika. Ale bywa też odwrotnie – mnie coś wyprowadzi z równowagi, a Piotrek mówi: „Dobra, daj, ja to załatwię”.

Piotr: Myślę, że jesteśmy naprawdę dobrze dobrani – i prywatnie, i zawodowo. Rzadko się nie zgadzamy. Jedynym „wyzwaniem” jest może to, że Ania potrafi wymusić na mnie działanie szybciej, niż planowałem. Wiecie, to taki klasyk – żona prosi, żeby coś zrobić w domu, a jak widzisz, że niesie już drabinę i wiertarkę... no to wiesz, że to już teraz, a nie „w weekend”. <śmiech>

Jak dobieracie asortyment do oferty Waszego sklepu? Ranking BGG? Ktoś wam coś rekomenduje?

Piotr: W przypadku polskich wydawców decyzja jest prosta – praktycznie mamy w ofercie wszystko, co się ukazuje. Pytanie dotyczy raczej liczby sztuk, a nie samej obecności w sklepie. Z kolei dobór gier zagranicznych to już znacznie bardziej złożona sprawa. Rocznie wychodzą tysiące tytułów – nie da się znać ich wszystkich. Dlatego mocno opieramy się na rankingach i opiniach z BoardGameGeek – to jeden z najlepszych punktów odniesienia. Do tego dochodzą rekomendacje od naszej ekipy – chłopaki z obsługi są na bieżąco, sami podrzucają ciekawe propozycje albo wręcz sami składają zamówienia. Czasem przychodzę na sklep, patrzę na półkę i mówię: „Co to w ogóle jest?!”, bo sam jeszcze tej gry nie kojarzyłem. <śmiech>

Ania: Staramy się mieć szeroką ofertę – nie tylko planszówki, ale też gry dla dzieci, puzzle czy nawet klocki LEGO. Chcemy, żeby nasz sklep był miejscem, w którym każdy znajdzie coś dla siebie – od najmłodszych po najstarszych. Zdarza się, że ktoś podchodzi do kasy z wielkim, siedmiokilowym eurogame'em, a obok kładzie kontrastowe karty i książeczki CzuCzu dla niemowlaka. I to jest właśnie nasza wizja – sklep pełnopokoleniowy.

Mepel, to sklep stacjonarny i internetowy. Czy trudno jest w dzisiejszych czasach pogodzić to razem pod względem ekonomicznym?

Ania: Szczerze mówiąc, najlepiej mieć oba kanały sprzedaży – mimo że wiąże się to z trudnościami. Z jednej strony sprzedaż internetowa, z drugiej sklep stacjonarny – to daje nam pewien balans. Gdy ruch w internecie trochę siada, często nadrabia sklep stacjonarny. I odwrotnie. Natomiast pogodzenie tego wszystkiego logistycznie to już zupełnie inna sprawa – to naprawdę duże wyzwanie. Sklep i magazyn działają u nas razem, a miejsca zaczyna brakować. Po 10 latach działalności mamy już magazyny zewnętrzne, ale i tak wciąż walczymy z przestrzenią.

Piotr: Co – nie ukrywajmy – czasem prowadzi do rodzinnych komplikacji... <śmiech> Ale od początku chcieliśmy mieć sklep stacjonarny. Na etapie zakładania firmy nie zastanawialiśmy się nawet, czy to się od razu spina finansowo. Dla



Czasami trzeba wybierać pomiędzy chęcią gry, a koniecznością pracy.

nas ważne było to, żeby stworzyć miejsce, do którego ludzie będą chcieli przyjść, porozmawiać, zapytać, pograć, poczuć klimat. I to się udało.

Pamiętam, jak kilka lat temu sklep Mepel znajdował się w piwnicy bloku kilka ulic dalej. Dzisiaj znajduje się w lokalu usługowym jednego z nowszych, katowickich osiedli. Jakie macie dalsze plany i marzenia związane z rozwojem mepel.pl jako wspólnego projektu?

Ania: Nasze pierwsze miejsce nazywaliśmy

żartobliwie Board Game Dungeon – i nie bez powodu. To była piwnica w bloku, naprawdę kiepskie warunki. Choć niektórzy klienci mają do tego miejsca sentyment, my z wielką ulgą się stamtąd wyprowadziliśmy. Długo szukaliśmy odpowiedniego lokalu – wbrew pozorom, jeszcze przed pandemią w Katowicach bardzo trudno było znaleźć przestrzeń, która nadawałaby się na sklep stacjonarny i jednocześnie obsługiwała sprzedaż internetową. Wiele lokali odpadało już na starcie – np. dlatego, że nie dało się do nich wjechać paletą. To dla nas



Dobrze jest wiedzieć, gdzie na wystawie znajdują się ulubione tytuły.

absolutna podstawa. Dopiero boom budowlany otworzył nowe możliwości i wtedy znaleźliśmy to obecne miejsce – z którego jesteśmy naprawdę zadowoleni.

Piotr: Zresztą... niestety uparliśmy się aby wszystko było blisko domu. Zaczynaliśmy w mieszkaniu, potem mieliśmy lokal dosłownie 100 metrów dalej, a teraz mamy 4 kilometry. I to już dla nas dużo. <śmiech> Chcemy, żeby sklep był blisko – zarówno dla nas, jak i dla naszych pracowników, którzy też są z okolicy. To bardzo ułatwia codzienną logistykę.

Ania: Nie planujemy zmieniać lokalizacji sklepu stacjonarnego. To miejsce zostaje z nami na dłużej. Może w przyszłości rozdzielimy część internetową od stacjonarnej – ale na razie ten model działa.

Piotr: Chcielibyśmy rozbudować sklep stacjonarny – dać mu więcej przestrzeni, bo powoli zaczyna być ciasno. Co ciekawe, na początku w ogóle nie zastanawialiśmy się, czy sklep stacjonarny będzie rentowny. Traktowaliśmy go

zauważamy, że przychodzą do nas nawet osoby w wieku 70+, którzy też kupują gry czasami dla siebie, czasami dla rodziny. Więc tutaj naprawdę jest no limit, jeżeli chodzi o klientów. Ludzie też kupują gry na przykład właśnie po to, żeby przez Święta wspólnie zagrać, zamiast rozmawiać o polityce, albo o innych, bardziej drażliwych tematach <śmiech>. Gier jest teraz tyle na rynku, że można wybierać dowolnie, dopasowując próg wejścia. Wystarczy zacząć od prostej gry – często to właśnie ona potrafi wciągnąć i sprawić, że gracze sami z siebie chcą sięgnąć po więcej. Bo planszówki po prostu potrafią dawać dużo frajdy. Często starsze osoby wybierają na przykład Abalone albo coś w stylu Azula. Zdarza się też, że klienci szukają prezentu dla starszych rodziców i wtedy właśnie takie tytuły cieszą się dużym powodzeniem.

Piotr: Ważne jest nasze pokolenie – czyli millennialsi, dziś czterdziestolatowie. Jako dzieciaki bawili się już komputerami, grali

trzeba znaleźć tę grę. Tutaj zawsze jest nieoceniona pomoc naszej obsługi sklepu.

Piotr: Wydaje mi się, że kolejne pokolenie niesie ze sobą duży potencjał – coraz więcej młodych ludzi sięga po planszówki. Tym bardziej, że rynek stara się być coraz bardziej innowacyjny. Widać to chociażby w łączeniu gier planszowych z grami wideo – albo przez adaptacje znanych tytułów komputerowych, albo przez hybrydowe rozwiązania z aplikacjami. To przyciąga dzieciaki, które z jednej strony chcą się trochę oderwać od ekranu, ale z drugiej – dalej szukają tej przygodowej, RPG-owej atmosfery, jaką znają z gier komputerowych. Od kiedy otworzyliśmy sklep w 2015 roku, rynek niesamowicie się rozwinął – naprawdę, w ciągu tych dziesięciu lat zmieniło się bardzo, ale to bardzo dużo. Same gry są dziś coraz ładniejsze – niektóre wyglądają jak małe dzieła sztuki. Coraz częściej powstają też planszówki inspirowane grami komputerowymi, co przyciąga osoby, które wcześniej grały tylko cyfrowo. Ogromnie rozwinął się też segment gier imprezowych. Mamy teraz taką różnorodność, że młodzi ludzie – osiemnaście, dwadzieścia parę lat – przychodzą na przykład przed Sylwestrem i kompletnie nie wiedzą, co wybrać. Jednakże wiedzą, że taka planszówka na domówce „zrobi imprezę”.

Nieprzerwanie od 2018 roku, Wasz sklep mepel, znajduje się zawsze w TOP5 w plebiscycie GramPrix, w kategorii „Najlepszy Sklep Internetowy”. Jak myślicie, co najbardziej się przyczyniło do tak dużego sukcesu?

Ania: Szczerze mówiąc, co roku sami się zastanawiamy, jak to się dzieje, że znów trafiamy do TOP5. Mamy jednak nadzieję, że to po prostu zasługa dobrej obsługi. Od początku stawiamy na klienta – staramy się odpowiadać na wszystkie pytania, być dostępni i pomocni. Do tego mamy naprawdę szeroki asortyment, więc jest w czym wybierać.

Coś od graczy dla graczy, tak?

Ania: Tak, działamy z myślą o graczach, bo sami nimi jesteśmy. Kiedy zamawiamy nowe

Zawsze zależało nam też na tym, żeby dobrze doradzać. Bo najłatwiej jest klienta zniechęcić.

trochę jako showroom, trochę jako magazyn – niezbyt efektywnie wykorzystany, ale potrzebny. Z czasem jednak okazało się, że to miejsce naprawdę dobrze działa. Ludzie lubią przychodzić, porozmawiać, zobaczyć grę na żywo. I to nas bardzo cieszy.

Dlatego zauważyłem, że godziny otwarcia sklepu zazwyczaj są dłuższe przed Świętami. Czy ze względu na zwiększony popyt gier planszowych przed czasem wolnym, uważacie że planszówki są coraz częstszym czynnikiem gromadzącym ludzi przy wspólnym stole? A nawet wyrównują różnice międzypokoleniowe?

Ania: Wydaje nam się, że tak. Coraz więcej i wśród znajomych, i wśród klientów w ogóle,

w Fortunę, Eurobiznes, Magię i Miecz. Teraz, mając trochę więcej czasu, wracają do planszówek i wciągają w nie własne dzieci. Ale to działa też w drugą stronę – często przychodzą do nas, żeby kupić coś dla swoich rodziców, którzy mają po sześćdziesiąt, siedemdziesiąt lat. Myślę, że właśnie to pokolenie jest dziś kluczowe dla rozwoju tego hobby – łączy dwa światy i buduje mosty między pokoleniami.

Ania: Zauważyliśmy, że dzieci coraz częściej grają w planszówki już w przedszkolu czy szkole. Wracają potem do domu i mówią: 'Grałismy dzisiaj w Dixita' – albo coś podobnego – 'chciałbym to mieć też w domu, bo było super'. Rodzice wtedy przychodzą do nas i mówią coś w stylu: 'No, w przedszkolu było coś takiego... Ixit? Trixit? Coś w tym guście'. Czasem nawet nie pamiętają dokładnie tytułu i go opisują, ale dzieciaki są tak zachwycone, że wiadomo –

gry, zawsze patrzymy na nie naszymi oczami – czy mają sens, czy naprawdę mogą się komuś spodobać. Od początku chcieliśmy mieć ofertę szeroką i różnorodną – od gier dla najmłodszych po tytuły dla doświadczonych graczy. Chcemy, żeby każdy mógł u nas znaleźć coś dla siebie. Może właśnie to doceniają nasi klienci.

Piotr: Od początku mieliśmy takie podejście, że to nie ma być po prostu biznes dla samego biznesu. Wkładamy w Mepel trochę serca i duszy. Prowadzimy sklep tak, jak sami chcielibyśmy być obsługiwani – gdyby ktoś otworzył taki sklep przed nami, to jako klienci chcielibyśmy czuć się w nim dobrze. Zarówno jeśli chodzi o obsługę, jak i o asortyment. Dużą wagę przykładamy do tzw. customer care – zależy nam, żeby nasi pracownicy odpowiadali na wiadomości, pomagali klientom w sklepie stacjonarnym i byli po prostu dostępni. Staramy się, żeby wszystko działało sprawnie i na czas.

Ania: Zawsze zależało nam też na tym, żeby dobrze doradzać. Bo najłatwiej jest klienta zniechęcić – ktoś mówi, że nigdy nie grał w planszówki, a my mu podamy od razu Horror w Arkham, to wtedy umiera przy wstępie do instrukcji. Dlatego staramy się dopasować grę do osoby – tak, żeby to była przyjemność, a nie frustracja. I widzimy, że to działa, bo ludzie wracają. Wiedzą, że mogą u nas znaleźć dobrą, życzliwą pomoc.

Piotr: Nasi pracownicy to prawdziwi fachowcy – dobieramy ich z myślą o tym, żeby nie tylko znali się na grach, ale też chcieli się w tym rozwijać. Zachęcamy ich do ciągłego szkolenia się, poznawania nowości. I chyba jednym z dowodów na to, że to działa, jest nasz wynik w Google Maps – przy ponad 700 opiniach mamy ocenę 5.0. To raczej rzadko spotykane. Praktycznie cały czas dostajemy same piętki, co nas ogromnie cieszy i pokazuje, że ta jakość obsługi rzeczywiście jest zauważana.

Co sądzicie o rosnącej liczbie polskich wydawnictw i projektów crowdfundingowych?

Ania: Czy ta liczba naprawdę jeszcze rośnie? Mamy wrażenie, że apogeum już było – kilka lat temu. Wtedy rzeczywiście tych kampanii było bardzo dużo. Wydaje nam się, że w pewnym momencie zrobiło się tego po prostu za dużo i klienci zaczęli odczuwać przesyt. Coraz mniej osób chce czekać rok czy dwa na grę. Dziś większość ludzi chce kupić i zagrać od razu – najlepiej jutro, pojutrze, maksymalnie za tydzień. Często, kiedy rozmawiamy z klientami, słyszymy: 'A, faktycznie, kiedyś to wspierałem... zupełnie zapomniałem!'. To pokazuje, że ten model ma swoje minusy. Dlatego naszym zdaniem zainteresowanie kampaniami crowdfundingowymi zaczęło spadać – ludzie wolą sięgnąć po coś dostępnego od ręki.

Piotr: Wokół crowdfundingu pojawia się też sporo żalu – bo jego pierwotna idea, czyli wspieranie młodych twórców i finansowanie odważnych projektów, została trochę zdominowana przez duże firmy. Nie ma się co oszukiwać – takie wydawnictwa jak CMON i tak by wydały Zombicide'a, niezależnie od tego, czy byłby na Kickstarterze, czy nie. Crowdfunding stał się więc narzędziem marketingowym, napędzającym FOMO i upselling – wersje deluxe, stretch goale, ekskluzywne dodatki... I jasne, są osoby, które kupują duże kampanijne gry i rzeczywiście je ograły przez cały rok – to jest super. Ale umówmy się: większość graczy nie wykorzystuje nawet połowy tego, co dostaje w takich gigantycznych pudełkach. To trochę sztuczne pompowanie projektu. Z drugiej strony – nikt nikogo nie zmusza. Dopóki wydawcy działają uczciwie, a większość z nich rzeczy-



Bardzo szeroki wybór farb i narzędzi do malowania figurek oraz autorska wystawka pojedynczych akcesoriów do gier, to wyjątkowy zakątek w sklepie.

wieście dowozi gry – może z opóźnieniem, ale dowozi – to jest okej. Są też wyjątki, jak choćby Sixth Realm, o którym wspominał ostatnio Adam z 'Planszodrefy' – tam sytuacja była jasna: firma ogłosiła upadłość, klienci zostali poinformowani, a a my bierzemy stratę na siebie. My sami podchodzimy do takich kampanii bardzo ostrożnie – nie wspieramy wszystkiego jak leci. Rynek sam to weryfikuje. To jest po prostu czysty kapitalizm <śmiech>.

Wyjdziemy trochę z tej szczegółowej analizy rynkowej, bo widzimy, że jest to temat rzeka. Czy macie jakieś gry, w które szczególnie lubicie grać razem?

Ania: To się zmienia z czasem, ale chyba klasykiem, który zawsze wspominamy z sentymentem, jest Carcassonne.

Piotr: Choć, prawdę mówiąc, dawno już w niego nie graliśmy.

Ania: Tak, ostatnio już nie, ale bardzo spodobała nam się Halo Wieża – świetna gra. Lubimy też całą serię Rzuć na tacę. Właściwie najbardziej przypadły nam do gustu te tytuły, które nie zostały wydane po polsku, ale mają polskie instrukcje.

Piotr: Na przykład Clever 4ever i Clever Cubed – to nasze ostatnie faworyty.

Ania: Też dlatego, że życie i praca – a prowadzenie sklepu to tylko część naszych zajęć – nie zostawiają zbyt dużo czasu na dłuższe rozgrywki.

Piotr: Teraz jest trochę lepiej, ale były czasy, że praktycznie w ogóle nie graliśmy – tyle było obowiązków.

Ania: Dlatego obecnie stawiamy raczej na lżejsze gry, które można rozegrać w 45 minut do godziny, łatwe do rozłożenia i spakowania. Takie, które można też wrzucić do walizki i zabrać na wakacje. Mamy oczywiście w kolekcji też cięższe tytuły, ale częściej gramy w nie ze znajomymi. A że mamy takich, którzy zawsze chcą spróbować czegoś nowego, to praktycznie przy każdej okazji przynosimy inną grę. No i staramy się być na bieżąco – Piotrek spędza trochę czasu w sklepie, więc chce wiedzieć, co polecać klientom z własnego doświadczenia.

Czy jakieś tytuły testujecie we dwoje przed wprowadzeniem do sklepu?

Piotr: Nie, raczej nie testujemy gier we dwoje przed ich wprowadzeniem do oferty. To praktycznie niemożliwe – decyzje zakupowe trzeba podjąć wcześniej, zanim tytuł w ogóle fizycznie do nas trafi. Czasem możemy ograć wersję angielską, zanim pojawi się polska, ale i tak – jeśli jakaś nowość od dużego wydawcy ma się

dobrze sprzedawać, to po prostu musimy ją mieć w sklepie, niezależnie od naszych osobistych preferencji.

Ania: Dokładnie – to zawsze kwestia gustu. To, że ja na przykład nie przepadam za grami kooperacyjnymi, nie znaczy, że one się źle sprzedają. Wręcz przeciwnie – są bardzo popularne, zwłaszcza wśród rodzin z dziećmi, bo nie każdy lubi przegrywać.

Piotr: Oczywiście, staramy się grać w jak najwięcej tytułów, szczególnie tych, które dostajemy do ogrania przez wydawców. Czasem odpowiadają nam też przedstawiciele wydawnictw i prezentują nowości naszym pracownikom. To naprawdę robi różnicę – gra, którą dobrze znamy, dużo łatwiej i szczerzej się poleca. Nie da się przekazać emocji związanych z grą, jeśli samemu się w nią nie grało. A gdy rozmawiamy z klientem i możemy podzielić się osobistym wrażeniem – to naprawdę działa.

Ania: I z pewnością łatwiej się o takiej grze opowiada. Wiadomo, że nie jesteśmy w stanie znać wszystkich tytułów – mamy przecież kilka tysięcy pozycji.

Piotr: Mamy pracowników, którzy potrafią opowiadać o grach, w które jeszcze nie grali – bo się tym interesują, czytają instrukcje, oglądają gameplaye na YouTube. Ale wiadomo, że nie da się wszystkiego ograć. Dlatego czasem trzeba korzystać z takich źródeł wiedzy.

Wywiad przeprowadził: Karol „Zefios” Zięba

Część II wywiadu ukaże się w kolejnym numerze Magazynu Plansza...



WYKREŚLANKA

P	Ą	T	M	Ó	K	E	L	E	F	A	K	U
G	R	A	K	R	Ą	I	W	Z	Q	L	O	O
E	R	O	R	R	O	H	K	Ą	Z	P	K	W
N	O	Q	P	T	Y	N	Ż	U	Ł	P	U	T
O	C	I	K	Z	S	Z	R	Q	Ę	L	E	S
I	D	E	T	E	K	T	Y	W	Z	L	N	Ń
N	M	A	S	Ń	L	B	A	V	K	S	A	E
I	I	K	T	R	F	K	P	R	M	Ą	H	Ż
G	A	K	C	I	A	A	I	O	C	T	U	Ł
A	S	Z	G	C	M	W	F	O	D	N	H	A
Z	T	Z	J	K	Q	R	A	K	Ą	R	C	M
N	A	E	B	A	C	K	G	A	M	M	Ó	N
E	C	D	P	L	M	E	P	E	L	T	E	Ż

QWIRKLE
HORROR
MEPEL

DETEKTYW
ZAGINIONE
MIASTA

CHUHAN
SZKIC
WAKACJE

PODRÓŻ
KAFELEK
MAŁŻEŃSTWO

Wyrazy można odczytywać w kolumnach, wierszach i po skosach, a także wspak. Pozostałe litery nie tworzą rozwiązania.

kafelki

Z porzrzuconych liter ułóż tytuł gry.



Podpowiedź: Policzka we dwoje

WHAT'S YOUR MOM'S HOBBY?
BOARD GAMING.

CAN WE PLAY MONOPOLY WHEN I GET HOME?

SURE HONEY THAT SOUNDS FINE.

YOUR FOSTER PARENTS ARE DEAD.

Moja mina po tym jak poraz 5 wytłumaczono mi zasady gry, a ja wciąż nie rozumiem:



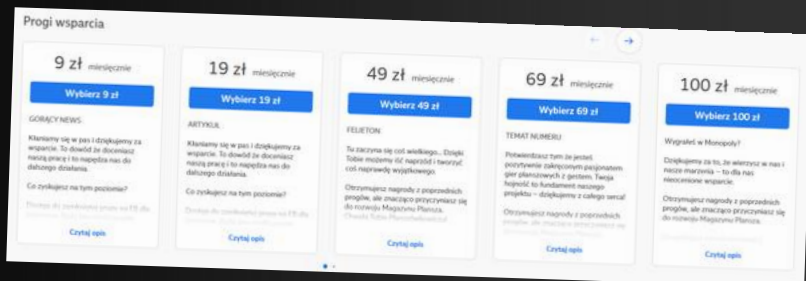
Wesprzyj nas na Patronite

Magazyn tworzymy za darmo, bo wierzymy, że radość z gier planszowych powinna być dostępna dla każdego. Jednak jego przygotowanie wymaga czasu, zaangażowania i środków na oprogramowanie, hosting czy udział w wydarzeniach.

Dlatego prosimy o wsparcie na Patronite. Każda złotówka pomoże rozwijać magazyn, podnosić jakość treści i poszerzać ofertę. Twoja pomoc to nie tylko realne wsparcie, ale też ogromna motywacja.

Dziękujemy, że jesteś z nami. Wspólnie możemy stworzyć coś wyjątkowego!

patronite.pl/magazynplansza



JAK TO ZROBIĆ?

1. Na początek musisz zalogować się na swoje konto Patronite.
2. Wybierz profil Magazynu Plansza. Skorzystaj z funkcji wyszukiwania ("Szukaj Autora" w lewym górnym rogu - tam wpisz Magazyn Plansza).
3. Po wejściu na nasz profil wybierz próg wsparcia i kliknij na niego (podświetli się na niebiesko i pojawi się informacja „Zostań Patronem”).
4. Następnie trzeba zdecydować się na jedną z trzech metod płatności.
5. Na koniec powinieneś dostać maila z potwierdzeniem.

Gratulacje, właśnie tworzysz za nami planszówkową historię!



JAK POMÓC WSPÓŁTWORZYĆ MAGAZYN ?

Jesteś miłośnikiem gier planszowych? Uwielbiasz odkrywać nowe tytuły, analizować mechaniki i dzielić się wrażeniami z rozgrywek? A może tworzysz własne gry i chcesz zaprezentować je szerszemu gronu? Jeśli tak, to **właśnie Ciebie szukamy!**

Chcemy stworzyć przestrzeń pełną inspiracji, gdzie każdy fan gier – od początkujących po ekspertów – znajdzie coś dla siebie.

Dołączając do nas, możesz:

- Pisać recenzje i artykuły.
- Przeprowadzać **wywiady** z twórcami i graczami.
- Tworzyć **felietyony** i **poradniki** dla czytelników.
- **Promować** swoje projekty związane z grami planszowymi.

Nie musisz być zawodowym dziennikarzem – **liczy się pasja**, wiedza i chęć dzielenia się swoją miłością do planszówek.

Skontaktuj się z nami i opowiedz, jak chciałbyś **współtworzyć** nasz magazyn.

Razem możemy zbudować wyjątkowe medium dla społeczności graczy!

Masz pomysł? Napisz!



Rysiek "Kościanny Pionek" Kowalski

Wiek: **34** lata (w tym -3 za bonus od stażu)

- Zapalony strateg.
- Kolekcjonuje gry szybciej, niż ma czas w nie zagrać, a jego regał z planszówkami grozi zawaleniem.
- Zawodowy recenzent.
- Hobbystyczny oszust w "Mafii".
- Nieuleczalny fan figurek, które „na pewno kiedyś pomaluje”.



MAGAZYN
Plansza

M A G A Z Y N
Plansza